

---

## *L'Art comme radar ou antidote : « pour la démocratie technique »*

Jean-Paul Fourmentraux

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/15419>

DOI : 10.4000/critiquedart.15419

ISBN : 2265-9404

ISSN : 2265-9404

### Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

### Édition imprimée

Date de publication : 15 novembre 2014

ISBN : 1246-8258

ISSN : 1246-8258

### Référence électronique

Jean-Paul Fourmentraux, « *L'Art comme radar ou antidote : « pour la démocratie technique »* », *Critique d'art* [En ligne], 43 | Automne 2014, mis en ligne le 15 novembre 2015, consulté le 10 décembre 2020.

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/15419> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.15419>

---

Ce document a été généré automatiquement le 10 décembre 2020.

EN

---

# L'Art comme radar ou antidote : « pour la démocratie technique »

Jean-Paul Fourmentraux

---

## RÉFÉRENCE

Andrew Feenberg, *Pour une théorie critique de la technique*, Montréal : Lux, 2014, (Humanités)

*Cinéma, interactivité et société*, Bruxelles : VDMC, 2013. Sous la dir. de Jean-Marie Dallet  
*La Télévision et les arts : soixante années de production*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014, (Le Spectaculaire). Sous la dir. de Roxane Hamery

Marshall McLuhan, *Counterblast : 1954*, Alfortville : Ere ; Bourogne : Espace multimédia Gantner, 2013

- 1 A quoi servent les outils numériques et qui servent-ils ? Peut-on en faire autre chose que ce pour quoi ils ont été prévus ? L'utilisateur peut-il reprendre un certain pouvoir face à des solutions techniques de plus en plus complexes et formatées dans des objectifs marchands ? Dans sa théorie critique de la technique, Andrew Feenberg s'intéresse aux outils numériques qu'il analyse comme des outils de rationalisation sociale au service d'instances de domination. Mais il ne se limite pas à cette vision déterministe : l'appropriation des technologies est aussi une co-construction sociale. Les technologies numériques paraissent en effet marquées par une instabilité inédite et les groupes subordonnés (les utilisateurs) peuvent manifester leur influence à l'encontre des forces hégémoniques via des stratégies de détournement, contournement, rejet, etc. Le succès de certains outils et technologies est par conséquent plus souvent qu'on ne le dit lié à l'invention simultanée de leurs usages, au point que ce sont parfois ces derniers qui constituent la véritable innovation. Prenons pour exemple la perspective, la photographie, les plus contemporains outils vidéographiques d'enregistrement du réel et jusqu'aux tout derniers réseaux informationnels numériques : si le moteur principal de leur innovation est technologique, relevant en cela de la recherche stratégique, scientifique ou même militaire, leur (re)connaissance sociale s'origine tout autant dans le

monde culturel ou dans l'univers de la création artistique. Leur succès et leur diffusion, difficile à promouvoir, et qui la plupart du temps ne peut être pleinement prédéfinie ou anticipée, suppose en effet une première appropriation sociale de ces technologies.

- 2 L'approche proposée par Andrew Feenberg peut croiser les travaux du « prophète de l'âge électronique » et théoricien canadien Marshall McLuhan, dont l'intérêt pour la technique et les médias a été précurseurs de nombreuses réflexions et créations à l'interface des arts, des sciences et des technologies. Ces deux auteurs développent l'idée selon laquelle les artefacts qui réussissent sont ceux qui trouvent des appuis dans l'environnement social et insistent sur la capacité des utilisateurs à réinventer les techniques qu'ils utilisent. Cette approche trouve des points d'appuis et de développement dans différents milieux scientifiques : l'anthropologie des réseaux, de l'action située ou de la cognition distribuée qui ont intégré les objets techniques dans leurs schémas d'analyse des activités et proposent d'aborder plus frontalement l'articulation des faits techniques et sociaux. La relation aux objets techniques ne relève plus seulement de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais peut aussi s'opérer sur le mode de la fréquentation et du contact, voire du jeu. Ce glissement interprétatif a permis de revisiter différents domaines de la vie sociale : la fabrication des découvertes scientifiques ou des innovations industrielles, jusqu'aux activités les plus quotidiennes équipées d'une large variété d'objets techniques mis eux-mêmes à l'épreuve des relations sociales<sup>1</sup>. En resituant les interactions humaines dans des lieux, des pratiques et des mondes d'objets, ces approches proposent des alternatives aux théories du déterminisme technique ou du constructivisme social.
- 3 Dans ce contexte, les œuvres de l'art et/ou la pratique artistique sont parfois appelées à jouer un rôle spécifique : comme chez Marshall McLuhan, selon lequel « l'art vu comme contre milieu ou antidote devient plus que jamais un moyen de former la perception et le jugement ». Ce dernier pariait sur « le pouvoir qu'ont les arts de devancer une évolution sociale et technologique future, quelquefois plus d'une génération à l'avance. L'art est un radar, une sorte de système de détection à distance, qui nous permet de détecter des phénomènes sociaux et psychologiques assez tôt pour nous y préparer [...] ». Si l'art est un système « d'alerte préalable », comme on appelait le radar, il peut devenir « extrêmement pertinent non seulement à l'étude des media, mais aussi à la création de moyens de les dominer<sup>2</sup> ». Cette question du détournement croise la pratique artistique où l'on voit des artistes faire preuve d'inventivité dans l'usage de solutions non prévues d'outils numériques, où l'on voit aussi le rejet de solutions imposées. On peut en effet s'attendre à ce que la création artistique, du fait de son caractère expérimental et souvent pionnier, participe activement de cette co-invention des usages technologiques, jusqu'à transformer quelquefois les technologies elles-mêmes, en contribuant à en redéfinir la forme et les modalités de mise en société. Des mouvements artistiques comme l'art vidéo, l'art sociologique, l'esthétique de la communication, l'art réseau et aujourd'hui le Net art, se sont par exemple constitués autour d'une expérimentation des technologies de communication et ont donné lieu à de nombreuses installations et dispositifs artistiques qui ont largement préfiguré le développement de l'Internet tel qu'on le connaît et pratique aujourd'hui. Toutefois, si dans le domaine de l'art contemporain et du numérique la question de l'appropriation et du détournement médiatiques est devenue déterminante, sa réalisation n'en reste pas moins un défi non aisé à relever.
- 4 L'ouvrage dirigé par Roxane Hamery, tout en revenant sur soixante années de (co)production, éclaire les dilemmes de la relation historiquement controversée entre « la télévision et les arts ». Si la télévision a su aménager une place à la production et

diffusion de films sur l'art –mais l'ouvrage montre à travers de nombreux entretiens de réalisateurs, combien cette place concédée dans la grille des programmes aux films et documentaires télévisuels portant sur l'art à dû être gagnée parfois au prix de vives luttes symboliques–, l'art vidéo qui a fait de la télévision son médium de création a dû trouver d'autres voies de légitimation et de reconnaissance. Il est en effet resté longtemps à la marge à la fois des programmes télévisuels qui jugeaient cette pratique trop expérimentale, et à la marge des mondes de l'art contemporains qui ne reconnaissaient pas la légitimité de cette fascination technique. L'histoire au long cours des relations entre art et technique est moins harmonieuse qu'il n'y paraît. Ces relations sont plus souvent asymétriques entre le monde de l'art et de la recherche scientifique, ou de l'innovation industrielle. Elles prennent leur essor autour d'un conflit culturel ou d'une confrontation entre des institutions et des acteurs dont les finalités sont *a priori* opposées, appartenant à des mondes sociaux clivés. A titre d'exemple, quand les chaînes de télévision ont accepté dans les années 1970 d'ouvrir leurs ateliers de « recherche et développement » à des artistes accueillis en résidence, c'était moins dans l'objectif de favoriser la création d'œuvres d'art que de cadrer le travail expérimental en vue de l'appliquer directement à la conception de nouveaux programmes de télévision grand public. L'expérimentation artistique devenait alors une plus-value pour le projet industriel, dans la mesure où elle était susceptible de faire émerger des développements inattendus ou de favoriser de nouveaux usages de la télévision. Largement encadrée par les techniciens des chaînes, l'opération visait une amélioration du langage télévisuel, au détriment, la plupart du temps, de la singularité des projets artistiques. Cette relation de « service » caractéristique des premiers partenariats entre la télévision institutionnelle et l'art vidéo n'a pas été exempte de critiques : « une fois dans la station de télévision, il fallait prendre le technicien avec le studio » confiait ironiquement l'artiste Bill Viola en 1970<sup>3</sup>. Certaines œuvres permettent toutefois de développer une réflexion et un regard critique sur les évolutions médiatiques. A l'instar de la photographie et du cinéma, l'innovation médiatique que constitue la télévision va faire l'objet d'une longue série d'appropriations et de détournements artistiques. La matérialité et les fonctionnalités techniques forment le cœur des œuvres de Nam June Paik ou de Wolf Vostell qui visaient à détruire physiquement la télévision (les sculptures vidéo) ou intervenaient plus symboliquement sur le médium par des altérations du signal vidéo.

- 5 Aujourd'hui, le développement des arts numériques essaie de tirer toutes les conséquences du fait –souvent rappelé mais plus rarement exploré– que les œuvres visuelles ou musicales comme les œuvres littéraires n'existent et ne durent que par l'activité interprétative de leurs publics successifs<sup>4</sup>. Dans ce contexte, l'apparition de l'interactivité a constitué un objet d'étude heuristique en même temps qu'une forme de création originale. Car, comme le rappelle Jean-Marie Dallet, coordinateur de l'ouvrage *Cinéma, interactivité, société* : « les schèmes techniques n'apparaissent pas ex nihilo, ils s'inscrivent dans une histoire des techniques, c'est-à-dire aussi dans une série généalogique » (p. 11). Afin d'éclairer les enjeux et dilemmes de ce maillage entre art et technologie, les auteurs de l'ouvrage nous conduisent aux « limites du cinéma<sup>5</sup> », avant de déployer des « histoires d'interactivité<sup>6</sup> », comme autant de « formes d'un autre cinéma<sup>7</sup> » où l'on peut voir émerger une nouvelle « esthétique des informations<sup>8</sup> ». La pluralité des regards croisés qu'offre l'ouvrage (art, science, technologie) est d'une grande richesse. Un de ses principaux intérêts est de montrer la complexité des formes et des techniques interactives (projections, installations, dispositifs, algorithmes cinématographiques), mais aussi les ambivalences de la notion conceptuelle d'interactivité (consubstantielle de

la création numérique contemporaine) qui apparaît ici largement controversée. Le regard rétrospectif, éclairant des formes primitives et archétypales de ce que l'on ne nommait pas encore l'interactivité, couplé au regard critique -et non pas simplement prospectif- porté à l'endroit des techniques, offre une très riche mise en perspective des nouvelles expérimentations et expressivités du cinéma à l'ère numérique.

- 6 Le livre dirigé par Jean-Marie Dallet analyse ces nouvelles figures de l'image et leurs modes relationnels dans un contexte où la mise en œuvre d'art devient indissociable de la pratique de médias évolutifs et poreux. A l'intersection de la sociologie des usages et de l'innovation artistique, il s'agit de mettre en perspective ces formes d'attachement au Net art, révélatrices de nouveaux régimes médiatiques. Partagés entre artistes, ingénieurs et publics, la mise en scène de l'interactivité matérialise des facteurs de contraintes autant qu'elle génère des appropriations, interprétations et actions médiatiques. Ces dispositifs conduisent à ne plus séparer producteurs et destinataires, contraintes et ressources. Leur caractère performatif ouvre des espaces de jeu et de négociation. La polysémie du concept de dispositif a abondamment nourri les arts numériques<sup>9</sup>. De Michel Foucault à Roland Barthes, de la science des signes (sémiotique) aux nouvelles théories de l'information et de la communication, on tend à présent vers la mise en perspective du caractère actif, et sociotechnique, de tout dispositif. Michel Foucault (1975) en a souligné l'ambivalence en insistant sur le déterminisme des dispositifs de surveillance, tel que le panoptique disciplinaire, qui ne valent que par l'action de leurs sujets, une action nécessaire à leurs actualisations<sup>10</sup>. Selon Giorgio Agamben (2007), la ruse du dispositif est qu'il fonctionne en accord avec la « subjectivation » qu'il produit lui-même, et donc avec l'accord implicite du sujet, pour lequel la « profanation » du dispositif est toujours possible<sup>11</sup>. Marshall McLuhan (1968) ou Roland Barthes (1984) ont souligné cette intrication du dispositif, entre cadre et action, sur le terrain de l'expérience médiatique<sup>12</sup>. De ce point de vue, le concept de dispositif voisine d'autres notions avec lesquelles il conjugue une vision délibérément pragmatique du social et de la technique : empruntant aux concepts d'attachement, de configuration ou d'agencement et de mise en œuvre<sup>13</sup>. Il s'agit d'éclairer l'action de ceux qui conçoivent là où se joue la médiation, non pas avec, mais dans l'environnement technique, poursuivant en cela la direction de recherche initiée par la sociologie de la médiation d'Antoine Hennion (2007)<sup>14</sup>.
- 7 Un apport de l'esthétique pragmatiste aura été de montrer comment dépasser les « grands partages », entre œuvre et travail, sujet et objet, pour s'attacher à leur co-construction aux cours des interactions sociales situées. Les œuvres d'art constituent l'espace et le résultat d'une pratique collective et instrumentée que l'on peut projeter d'étudier sans ôter des relations sociales l'ensemble des objets qui les font exister, mais en attribuant au contraire un même crédit analytique aux différents actants (acteurs et objets) qui y concourent<sup>15</sup>. Appliqué aux mondes de l'art, ce principe de symétrie permet de saisir autant ce que les hommes font des œuvres, que ce que les œuvres leurs font faire : le faire-faire des œuvres d'art. L'art, comme *expérience*, est en effet toujours transactionnel, contextuel (situationnel), spatio-temporel, qualitatif, narratif, etc. L'expérience, telle que la définit John Dewey, et même si ce terme peut avoir dans son vocabulaire une valeur polysémique, doit être comprise en terme de relation, d'interaction et de transaction, entre des êtres ou entités qui ne sont pas premiers, mais qui émergent à travers l'interaction<sup>16</sup>. Cette philosophie « pragmatiste de l'esthétique » (John Dewey 2005, 2010, Richard Shusterman 1992) s'intéresse moins aux qualifications essentialistes de l'art qu'à ses fonctionnements contextuels et hétéronomes. A l'opposé

des discours qui octroient un statut d'exception à l'art, en le soustrayant du cours ordinaire de la vie, John Dewey et Richard Shusterman ont promu une vision opératoire de l'art dans la cité. Ils ont montré tout le bénéfice que l'on pouvait tirer à envisager l'art dans sa dimension opératoire, comme un opérateur de pratiques qui font bouger les lignes de notre expérience ordinaire. L'art qui intervient dans l'arène des débats publics, s'inscrit dans une histoire, rend les citoyens capables de créer et de transformer leur monde<sup>17</sup>.

---

## NOTES

1. Latour, Bruno. Callon, Michel. *La Science telle qu'elle se fait*, Paris : La Découverte, 1991. Latour, Bruno. « From the concept of network to the concept of attachment », *RES Anthropology and Aesthetics*, n°36, 1999, p. 20-31. De Certeau, Michel. *L'Invention du quotidien : arts de faire*, Paris : Gallimard, 1990. Souriau, Etienne. *Les Différents modes d'existence*. Suivi de *L'œuvre à faire*, Paris : PUF, 2009.
2. McLuhan Marshall. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'Homme*, Paris : Le Seuil, 1968, p.15-17
3. Pour une analyse de ce phénomène dans le contexte de la pratique vidéographique et de l'émergence d'un « art vidéo », Cf. : Duguet, Anne-Marie. *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris : Hachette Littérature, 1981, et Sturken, Marita. « Les grandes espérances et la construction d'une histoire : paradoxe de l'évolution d'une forme artistique », *Communications*, n°48, 1988, p. 125-148
4. Dans le prolongement des thèses d'Etienne Souriau cité note 1, Eco, Umberto. *L'Œuvre ouverte*, Paris : Le Seuil, 1965. Sur le terrain des arts numériques, cf. Fourmentaux, Jean-Paul. *Art et Internet : les nouvelles figures de la création*, Paris : CNRS, 2010.
5. Avec les textes de Jacques Aumont, Victor Burgin, Bernard Perron, Louise Poissant et Bernard Steigler.
6. Avec Samuel Bianchini, Jean-Louis Boissier, Luc Courchesne, Anne-Marie-Duguet et Jean-Paul Fourmentaux.
7. Avec Jean-Claude Bustros, Jim Campbell, Julien Maire, Jeffrey Shaw, Steina Vasulka, Gwenola Wagon.
8. Avec Bertrand Augereau, Yves Bernard, Masaki Fujihata, George Legrady, Yannick Prié & Vincent Puig, Frédéric Curien et Jean-Marie Dallet.
9. Jacquinet-Delaunay Geneviève, Monnoyer Laurence. « Le dispositif : entre usage et concept », *Hermès*, n°25, CNRS, 1999
10. Foucault Michel, *Surveiller et punir : naissance de la prison*, Paris : Gallimard, 1975
11. Agamben Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris : Petite Bibliothèque Rivage, 2007
12. McLuhan, Marshall cité note 2. Barthes, Roland. « En sortant du cinéma », *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris : Le Seuil, 1984, p. 407-412
13. Latour, Bruno. *Changer de société : refaire de la sociologie*, Paris : La Découverte, 2005. Genette, G. Gérard. *L'Œuvre de l'art*, Paris : Le Seuil, 1996. Goodman, Nelson. *L'Art en théorie et en action*, Paris : L'Eclat, 1996
14. Hennion, Antoine. *La Passion musicale : une sociologie de la médiation*, Paris : Métailié, 2007. Sur l'évolution récente des pratiques amateurs à l'ère du Web 2.0 et des réseaux sociaux, cf. aussi C

ardon, Dominique. *La Démocratie Internet*, Paris : Le Seuil, 2010, (La République des Idées). Flichy, Patrice. *Le Sacre de l'amateur*, Paris : Le Seuil, 2010.

15. Fourmentaux, Jean-Paul. *Art et Internet : les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2010

16. « Que ce soit dans ses pratiques scientifiques, dans ses activités artistiques, ou dans ses tâches quotidiennes, l'être humain est principalement un *être-en-relation*, ou en termes écologiques, un organisme en interaction avec et dans un environnement, que celui-ci soit simplement physique et biologique ou plus spécifiquement humain, social et culturel » (Dewey, John. *L'Art comme expérience*, Pau : Publications de l'université de Pau ; Farrago, 2005)

17. En tant qu'héritier de l'approche pragmatique américaine (Charles Sander Peirce, William James), John Dewey insiste sur le rôle actif de l'intelligence et sur sa capacité à guider l'action, dans un programme pédagogique d'apprentissage par la pratique (« *learning by doing* »). Selon John Dewey, la démocratie authentique est une démocratie « créatrice », au cœur de laquelle les hommes et les femmes sont libres d'inventer, par le biais de l'imagination (l'art), des manières originales et enrichissantes d'interagir les uns avec les autres et le monde qui les entoure. L'activité artistique y est entendue comme l'un des « moyens par lesquels nous entrons, par l'imagination et les émotions [...], dans d'autres formes de relations et de participations que les nôtres » (Dewey, John. *L'Art comme expérience*, op. cit., p. 382). L'art, comme expérience, relève ici d'une perspective *expérimentale* pour laquelle l'œuvre est susceptible d'être révisée, corrigée et améliorée avec le temps, selon les lieux, les besoins et les nécessités.